Riff Raff

Ein Spiel, das hohe Wellen schlägt
für 2 bis 4 Seebären ab 8 Jahren
von Christoph Cantzler

Piraten sind für Kapitän Bullauge das geringste Problem. Er lässt seine Schiffsfracht abenteuerlich hoch in den Rahen verstauen, damit kein Holzbein ihr zu nahe kommt. Doch bei dieser ungewöhnlichen Art der „Gepäcksicherung" erweist sich manch hartgesottener Seebär als Leichtmatrose, dem es bereits auf Halbmast das Gleichgewicht verschlägt. Dann verrutschen – wie vom Klabautermann verhext – alle auf schwankenden Planken ruhenden Truhen – bis der ganze Kahn im Auf und Ab des Wellengangs zu kentern droht. Doch schon im Handumdrehen fängt die Crew herab fallende Ladung wieder auf ...

Spielmaterial:

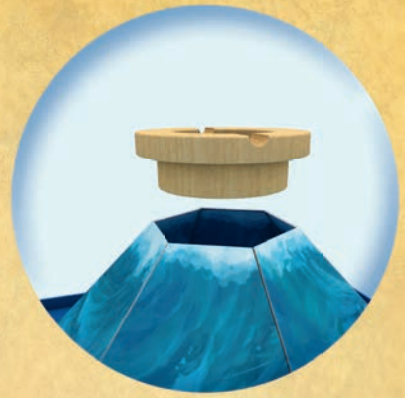
1 Holzschiff bestehend aus 10 Teilen
(Aufbau siehe Seite 2/3)
40 Spielkarten in 4 Farben
32 Frachtstücke (4 Sets mit je 8 Formen)
2 Wellenaufsteller



So baut ihr das Schiff auf:



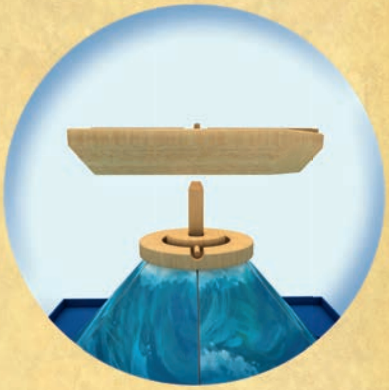
A. Stellt die beiden Wellen angewinkelt in das Unterteil der Schachtel.



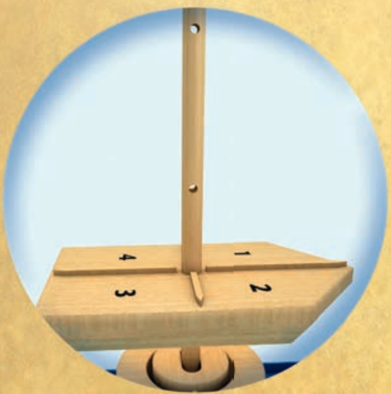
B. Steckt den Holzring auf das entstandene Loch.



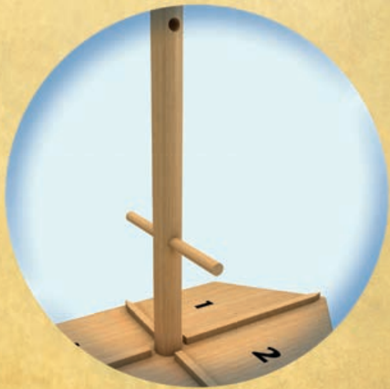
C. Setzt das Gelenk des Kugelstabs so auf den Holzring, dass die Kugel im Loch versenkt wird und die beiden Haltestäbe in den Mulden des Holzrings liegen.



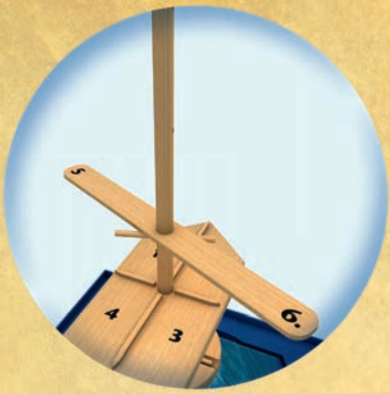
D. Steckt den Schiffskörper auf die Spitze des Kugelstabs.



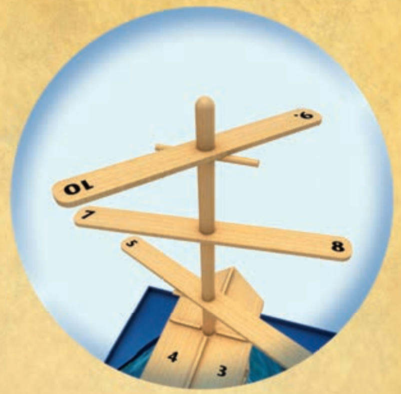
E. Steckt den Schiffsmast von oben in den Schiffskörper.



F. Steckt ein Rundstäbchen durch das unterste Loch des Schiffsmastes.



G. Legt die untere Rahe (Aufdruck 5 und 6) auf dieses Rundstäbchen.



H. Wiederholt Vorgang F. und G. für die mittlere Rahe (7/8) und zuletzt für die obere Rahe (9/10).

Stellt das Schiff in die Tischmitte - und los geht's!

Jeder Spieler nimmt
- den Kartensatz einer Farbe verdeckt auf die Hand.
- 8 verschiedene Holzteile (Boot, Fass, Flakon, Kiste, Matrose, Planke, Ratte, Truhe) und legt sie gut sichtbar vor sich ab. Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler die doppelte Menge an Holzteilen (2x Boot, 2x Fass usw.).

Spielziel

Es gewinnt, wer als Erster alle seine Frachtstücke an Bord gebracht hat.

Spielablauf

Karten spielen – Kapitän bestimmen

Der älteste Spieler ist vor dem Start der ersten Spielrunde Kapitän.

Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler eine eigene Karte aus, die er verdeckt vor sich auf den Tisch legt. Dann werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.
Wer die höchste Karte ausgespielt hat, ist ab sofort neuer Kapitän. Haben mehrere Spieler die höchste Zahl ausgespielt, entscheidet der (noch amtierende „alte") Kapitän, wer von diesen Spielern neuer Kapitän wird und damit als Erster sein Frachtstück verstauen muss.

Der (neue) Kapitän eröffnet die Spielrunde mit seinem Spielzug. Wer die zweithöchste Zahl gespielt hat, ist als Zweiter am Zug usw. Haben mehrere Spieler die gleiche Zahl ausgespielt, entscheidet der Kapitän, in welcher Reihenfolge diese Spieler am Zug sind.

Die Runde endet, nachdem alle Spieler ihren Spielzug ausgeführt haben. Die ausgespielten Karten bleiben liegen und dürfen nicht mehr auf die Hand genommen werden, d.h. jede Karte steht jedem Spieler im gesamten Spiel nur einmal zur Verfügung.

Schiff beladen
Wer am Zug ist, wählt eines seiner Holzteile und legt es auf das Schiff. Die **Zahl** auf der ausgespielten Karte gibt vor, auf welcher **Fläche** des Schiffes er das Teil platzieren muss.

Handelt es sich dabei um eine Fläche auf einer **Rahe** (Flächen 5 bis 10) und befindet sich **vor dem Spielzug** auf dieser Fläche bereits mindestens ein Holzteil, darf der Spieler nun nacheinander **zwei Teile** dort aufladen. Bevor er seinen Zug durchführt, muss er bekannt geben, ob er ein oder zwei Teile aufladen wird. Er darf diese Entscheidung während seines Spielzugs nicht mehr ändern. Rutscht beim ersten Beladen Ladung vom Schiff, darf er kein zweites Teil mehr aufladen.

So wird's gemacht (Regeln für die Schiffsbeladung):
- Jedes ausgewählte Holzteil darf mit einer Hand oder beiden Händen auf das Schiff gelegt oder gehängt werden.
- Ladung darf über das Schiff hinausragen, aber nicht in andere Schiffsflächen hinein.
- Beim Beladen dürfen bereits liegende Holzteile vom Spieler (körperlich) nicht berührt, jedoch mit Hilfe des neu geladenen Holzteils verschoben werden.

Ladung retten
Rutscht Ladung vom Schiff, versucht der aktive Spieler sofort die **herabfallenden Teile aufzufangen**. Alle Teile, die er (mit einer oder beiden Händen) fängt, kommen **aus dem Spiel**. Es ist allerdings nicht erlaubt **ausschließlich** das Teil zu retten, das man **gerade platziert** hat (siehe: „Nicht gerettete Ladung").

Nicht gerettete Ladung
Teile, die ungefangen **herunterfallen**, muss der aktive Spieler gut sichtbar **vor sich ablegen** und im weiteren Spielverlauf wieder auf das Schiff laden. Fängt er nur das Teil, das er gerade auflädt, muss er auch dieses wieder vor sich ablegen und später aufladen.

Eine neue Runde beginnt
Nachdem alle Spieler nacheinander ihre Spielzüge durchgeführt haben, beginnt eine neue Spielrunde, indem jeder Spieler eine der verbliebenen Karten aus seiner Hand verdeckt ausspielt. Er legt diese so auf seine bereits gespielte(n) Karte(n), dass immer nur die zuletzt gespielte zu sehen ist. Der Kapitän der vergangenen Runde bleibt im Amt bis alle Karten der neuen Spielrunde aufgedeckt wurden. Nun wird Kapitän, wer die höchste Karte ausgespielt hat. Trifft dies auf mehrere Spieler zu, entscheidet der noch amtierende Kapitän der vergangenen Spielrunde, welcher der am Gleichstand beteiligten Spieler neuer Kapitän wird.

Spielende und Gewinner
Wer zum Abschluss seines Spielzuges kein Holzteil mehr besitzt, beendet das Spiel als Sieger. (Die laufende Runde wird nicht mehr zu Ende gespielt.) Sollte dies nach Verwendung aller Spielkarten (10 Spielrunden) keinem Spieler gelungen sein, endet das Spiel ebenfalls. Es gewinnt, wer die wenigsten Holzteile hat. Dies können auch mehrere Spieler sein.

Im **Spiel zu zweit** nimmt jeder Spieler seine Karten nach 10 Runden wieder auf die Hand. Es werden dann 10 weitere Runden gespielt, sofern es keinen Spieler zuvor gelingt alle Holzteile loszuwerden und so das Spiel zu gewinnen.

Autor: Christoph Cantzler
Illustration: Michael Menzel

Art. -Nr.: 60 110 5012

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswill
www.carletto.ch

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch-Spiele

Riff Raff

A game that makes waves
for 2 to 4 sea dogs 8 years and up
by Christoph Cantzler

Pirates are the least of Captain Bullseye's problems. He has his cargo riskily stowed away high up in the yardarms so that no peg-leg can get too close to it. But given this unusual way of safeguarding the cargo, many a hardened sea dog turns out to be just an ordinary seaman who gets into trouble with his balance already halfway up the mast. In this case – as if they were jinxed by the ship's gremlin – all chests on wobbly planks start shifting, until the whole ship threatens to capsize in the pitching and tossing of the waves. But, in the blink of an eye, the best hands from Captain Bullseye's crew catch the falling load...

List of materials:

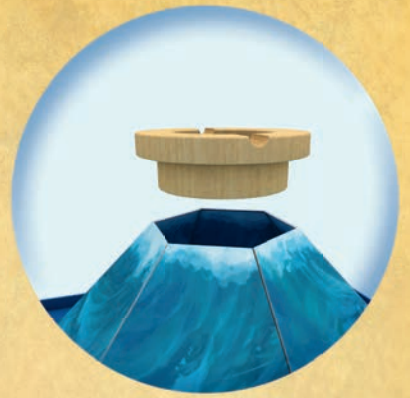
1 wooden ship, consisting of 10 parts
(set-up: see p. 6/7)
40 playing cards in 4 colors
32 cargo items (4 sets of
8 different types)
2 wave stands



Set-up:



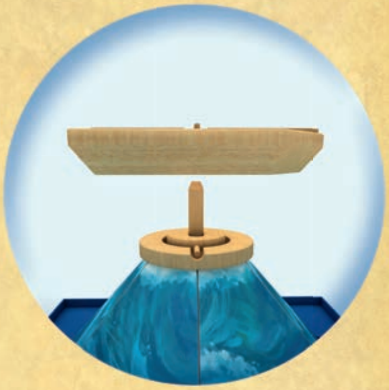
A. Bend the two waves and put them in the box bottom at an angle.



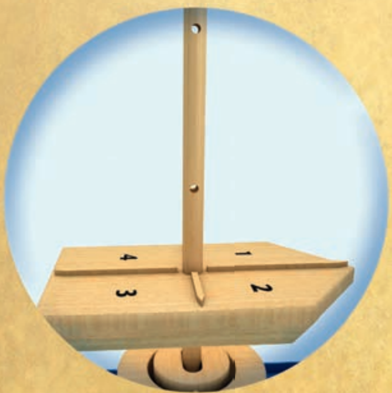
B. Stick the wooden ring on the hole that has been created „on the waves“.



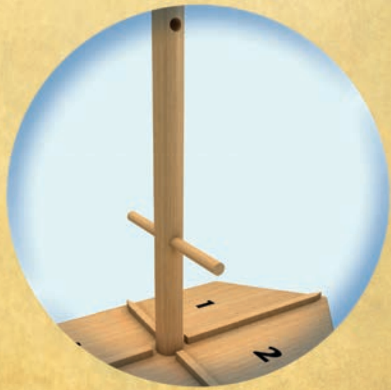
C. Place the joint of the ball-bar on the wooden ring in such a way that the ball sinks into the hole and the two retaining rods come to lie in the troughs of the ring.



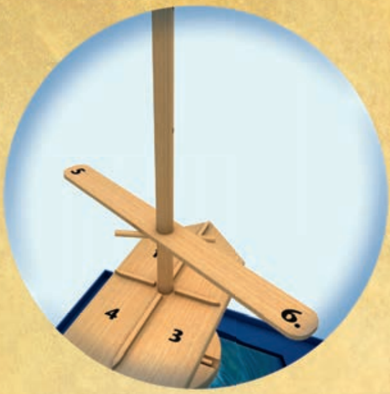
D. Put the hull on top of the ball-bar.



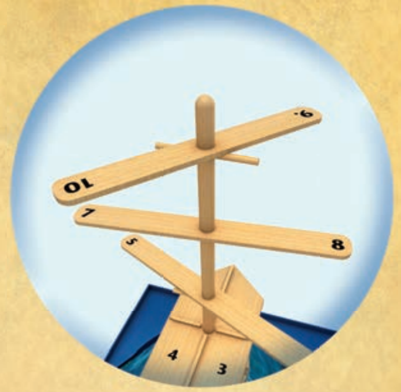
E. Put the ship's mast into the hull (from above).



F. Put a small round bar through the bottommost hole of the ship's mast.



G. Lay the lower yardarm (showing the numbers 5 and 6) on this little round bar.



H. Repeat steps F. and G. for the middle yardarm and then for the upper yardarm (9/10).

Place the ship in the middle of the table – and off you go!

Each player takes
- the card set of one color into his hand
- 8 different wooden items (boat, barrel, flacon, box, sailor, plank, rat, chest) and put them down in front of you, easily visible to everybody. In a two-player game, each player gets twice as many wooden pieces (2x boat, 2x barrel, etc.).

Object
The first player to bring on board all (eight) cargo items wins.

How the game plays
Playing cards – determining the captain
The oldest player becomes the captain before the first round begins.

At the beginning of each round, each player selects one of his own cards and lays it down on the table face down in front of him. Then all players reveal their cards at the same time.
The player who has played the highest card immediately becomes the new captain. If several players have played the highest number, the current captain decides which player becomes the new captain and therefore is the first to stow away his cargo.

The new captain begins the round with his turn. The person who played the second highest number, takes his turn next, and so on. If several players have played the same number, the captain decides in which order these players take their turns.

The round ends after each player has taken his turn. The cards played remain in place and may not be taken back into the hand anymore; that means each card is available to each player only once during the entire game.

Loading the ship

On your turn, you choose one of your wooden pieces and put it on the ship. The **number** on the card played specifies in which **area** of the ship you must place this piece.
If this is an area on a **yardarm** (areas 5 to 10) and there is at least one wooden piece already lying in this area **prior to the game turn**, you may now load **two pieces** there, one after another. Before carrying out your turn, you have to announce whether you will load one or two pieces. You may not change this decision anymore during your turn. If the cargo falls off the ship during your first loading attempt, you **may not load the second piece** anymore.

This is how it's done (rules for loading the ship):

- Each chosen wooden piece may be laid or hung on the ship with either one hand or both hands.
- Cargo may protrude beyond the ship's edge but not into other ship areas.
- In the process of loading, wooden pieces already lying in place may not be (physically) touched by the player but can be shoved with the help of the wooden piece just loaded.

Saving cargo

If cargo falls off the ship, your turn ends immediately. However, you should try **to catch any falling pieces**: All pieces that you catch (with one or both hands) are removed from the game. However, you are not allowed to catch only the piece you just placed (see: "Losing cargo").

Losing cargo

As the active player, you have to place in front of you any falling pieces that you were unable to catch. You need to load them on the ship during the further course of the game. If you catch only the piece you just tried to load, you have to place this piece back in front of you and attempt to load it in future turns.

Beginning a new round

After all players have carried out their game turns one after another, a new round begins. Each player plays one of his remaining hand cards and lays it on his already played card(s) in such a way that only the last one played is visible.
The captain of the previous round remains in charge until all cards of the new round have been revealed. Now the player who has played the highest card becomes captain. If this applies to several players, the captain of the previous round decides which of the players involved in the tie becomes the new captain.

Ending and winning the game

If a player has no wooden piece left at the end of his turn, the game ends and he is the winner. (The current round is not completed.) The game ends as well if nobody succeeds in this after having used all playing cards (10 rounds). The player who has the fewest number of wooden pieces left wins; this can also be several players.

In the two-player game, after having played all cards, players take their cards back into their hands and continue playing. If none of the players succeeds in getting rid of all his wooden pieces even after the second round of playing all cards, the game ends.

Author: Christoph Cantzler
Illustration: Michael Menzel
Translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort"

Art. -Nr.: 60 110 5012

Swiss distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswill
www.carletto.ch

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch-Spiele

Riff Raff

Un jeu qui va faire des vagues
pour 2 à 4 loups de mer à partir de 8 ans
de Christoph Cantzler

Le capitaine Œil de Loup ne se soucie guère des pirates. Pour éviter que l'une de ces « jambes de bois » ne s'approche trop près de sa cargaison, il la cache en hauteur, sur les vergues. Mais avec cette manière originale de protéger ses trésors, même certains vieux loups de mer redeviennent de simples moussaillons et perdent l'équilibre à peine franchi le milieu du mât. Tous les coffres en suspension sur les planches glissent alors, comme si un génie leur avait jeté un mauvais sort, jusqu'à ce que tout le navire, balloté par les vagues, menace de chavirer. Mais très vite, les meilleurs membres d'équipage du capitaine Œil de Loup rattrapent la cargaison tombée du mât…

Matériel :

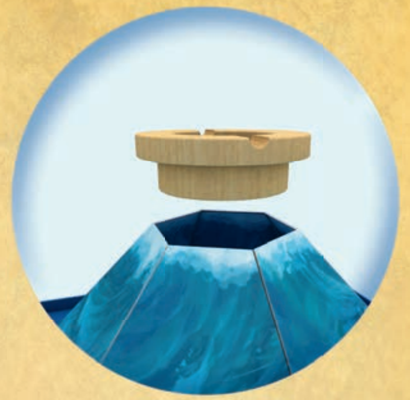
1 bateau en bois composé de 10 pièces
(Voir montage page 10/11)
40 cartes de 4 couleurs
32 marchandises (4 séries de 8 pièces)
2 supports Vague



Montage du navire :



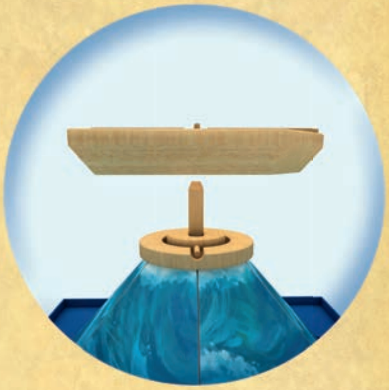
A. Placer les deux vagues repliées dans le fond de la boîte.



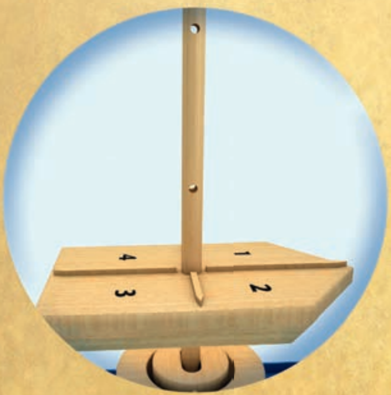
B. Coincer l'anneau en bois dans le trou créé au sommet des vagues.



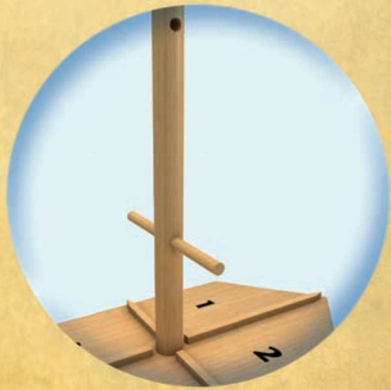
C. Placer la baguette munie d'un poids en équilibre sur l'anneau en bois : le poids à travers le trou et les deux axes reposant dans les deux fentes de l'anneau.



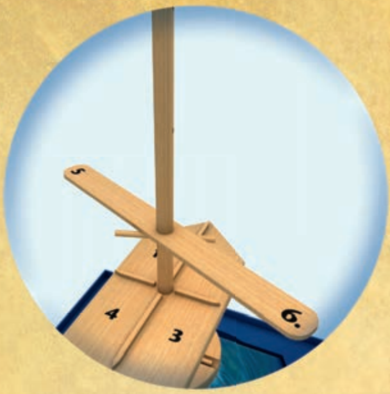
D. Enfoncer la coque du navire sur la pointe de la baguette.

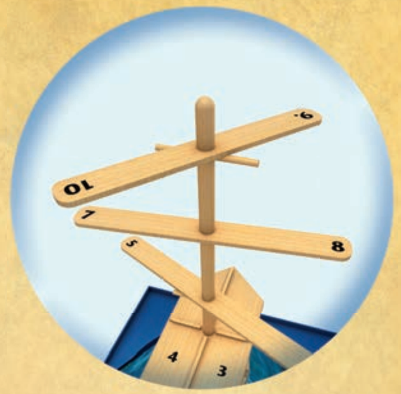


E. Planter le mât dans la coque du navire.



F. Insérer une cheville en bois dans le trou inférieur du mât.





G. Enfiler la vergue inférieure (numérotée 5 et 6) jusqu'à ce qu'elle repose sur cette cheville.

H. Reprendre les étapes F. et G. pour la vergue du milieu (7/8) et la vergue supérieure (9/10) .

Installer le navire au centre de la table et la partie peut commencer !

Chaque joueur prend :
- La série de cartes de même couleur, qu'il tient en main sans les montrer.
- 8 pièces en bois différentes (bateau, tonneau, flacon, caisse, marin, planche, rat, coffre) et les place devant lui, bien visibles. À 2 joueurs, chacun reçoit le double de pièces (2 bateaux, 2 tonneaux,...).

But du jeu
Le vainqueur est le premier joueur qui parvient à placer les (huit) pièces de sa cargaison à bord.

Déroulement de la partie
Choix de la carte jouée et désignation du capitaine
Le joueur le plus âgé est nommé capitaine avant le début du premier tour.

Au début de chaque tour, chaque joueur choisit une des cartes de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Tous les joueurs retournent ensuite cette carte simultanément.
Le joueur qui a joué la carte la plus forte devient immédiatement le nouveau capitaine. En cas d'égalité, c'est le capitaine (le précédent, encore en fonction) qui décide lequel d'entre eux lui succède et commence le premier à charger une de ses pièces..

Le (nouveau) capitaine entame le tour de jeu. Puis c'est au tour du joueur qui a joué la deuxième carte la plus forte, etc. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, le capitaine décide de l'ordre de jeu.

Le tour est terminé une fois que chaque joueur a joué. Les cartes utilisées restent sur la table et ne peuvent plus être reprises en main : chaque joueur ne peut donc utiliser une même carte qu'une seule fois durant toute la partie.

Chargement du navire

Quand vient son tour, le joueur choisit l'une de ses pièces en bois et la place sur le navire. Le **nombre** inscrit sur la carte indique **l'emplacement** du navire sur lequel il est obligé de placer sa pièce.
S'il s'agit d'un emplacement sur l'une **des vergues** (emplacements 5 à 10) et si, **avant qu'il ne joue**, au moins une pièce s'y trouve déjà, le joueur peut décider d'y placer **2 pièces** l'un après l'autre. Il doit cependant annoncer avant de jouer, s'il désire placer 1 ou 2 pièce(s). Ensuite, il ne peut plus changer d'avis. S'il fait tomber une pièce dès sa première tentative de chargement du navire, il ne peut pas en placer une deuxième.

Règles de chargement du navire :

- Un joueur peut poser ou accrocher une pièce en bois sur le navire en la tenant d'une seule ou des deux mains.
- La pièce peut dépasser du navire mais ne doit pas empiéter sur un autre emplacement.
- Lors du chargement, un joueur n'a pas le droit de toucher (avec une partie de son corps) une pièce déjà à bord, mais peut néanmoins la pousser à l'aide de la nouvelle pièce qu'il est en train de placer.

Sauvetage du chargement

Si le chargement tombe du navire, le joueur peut immédiatement tenter d'**attraper les pièces au vol**. Toutes les pièces qu'il rattrape (à une ou deux mains) sont **retirées du jeu**. Cependant, il n'a pas le droit de sauver **uniquement la pièce qu'il était en train de placer** (voir „Chargement non sauvé").

Chargement non sauvé

Le joueur récupère toutes les pièces **qu'il ne rattrape pas** et les place bien en évidence **devant lui** ; il devra les charger de nouveau à bord aux tours suivants. S'il ne rattrape que la pièce qu'il était en train de placer, il doit également la garder devant lui pour la charger plus tard.

Un nouveau tour commence

Une fois que tout le monde a joué, un nouveau tour commence : chacun joue, face cachée, une des cartes qu'il lui reste encore en main. Cette nouvelle carte doit toujours recouvrir la (les) carte(s) déjà jouée(s) de manière à ce que seule la dernière soit toujours visible.
Le capitaine du tour précédent conserve sa fonction jusqu'à ce que les nouvelles cartes aient été découvertes. Celui qui a joué la carte la plus forte devient le nouveau capitaine. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, l'ancien capitaine encore en fonction désigne son successeur parmi ceux-ci.

Fin de la partie et vainqueur

Le joueur à qui il ne reste plus une seule pièce à la fin de son tour remporte la partie. (Les autres joueurs ne terminent pas le tour.) Si personne n'a gagné alors que toutes les cartes ont été jouées (10 tours), la partie s'arrête également. Le joueur à qui il reste le moins de pièces remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.

À 2 joueurs, une fois que les joueurs ont utilisé toutes les cartes, ils les reprennent en main et continuent à jouer. La partie s'arrête lorsque toutes les cartes ont été épuisées une seconde fois et qu'aucun joueur n'a réussi à se débarrasser de toutes ses pièces en bois.

Auteur : Christoph Cantzler
Illustrations : Michael Menzel
Adaptation française : Eric Bouret

Art. -Nr.: 60 110 5012

Suisse distribution :
CARLETTO AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswill
www.carletto.ch

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch-Spiele

Riff Raff

**Un gioco che vi farà cavalcare le onde più alte
per 2-4 lupi di mare a partire dagli 8 anni
di Christoph Cantzler**

I pirati non sono un problema per Capitan Oblò. Lui sistema sempre il suo carico in cima ai pennoni della sua barca per tener lontano i "gamba di legno". Ma, per mettere al sicuro la merce in questo modo, anche un vero lupo di mare si trasforma a volte in un mozzo qualsiasi che fa fatica a tenersi in equilibrio solo a metà dell'albero. All'improvviso le casse appoggiate sui pennoni si muovono – come possedute da uno stregone marino – e la barca rischia di rovesciarsi fra le onde. Ma in un batter d'occhio i miglior lupi di mare della squadra di Capitan Oblò afferrano al volo il carico...

Materiale del gioco:

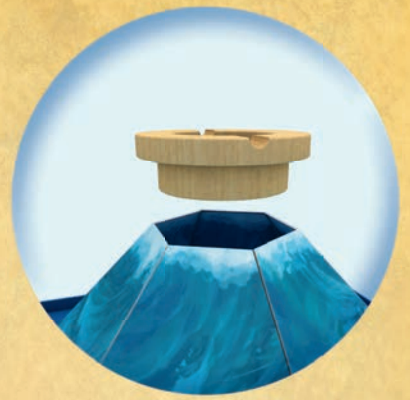
1 barca di legno composta da 10 pezzi
(montaggio vedi pagina 14/15)
40 carte da gioco di 4 colori
32 oggetti da caricare sulla barca
(4 set di 8 pezzi)
2 piedistalli a forma di onde



Ecco come montare la barca:



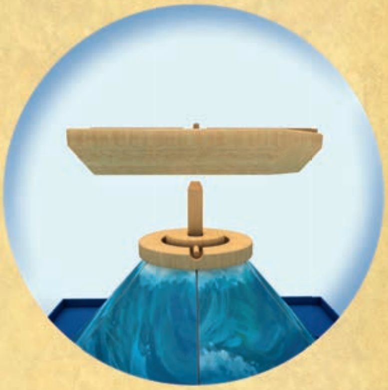
A. Posizionate le onde, dopo averle ripiegate, sulla parte inferiore della scatola.



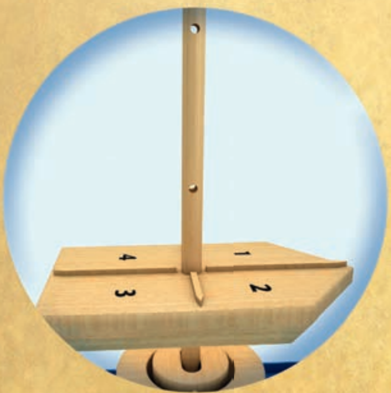
B. Inserite l'anello di legno nel buco che si è creato „fra le onde" .



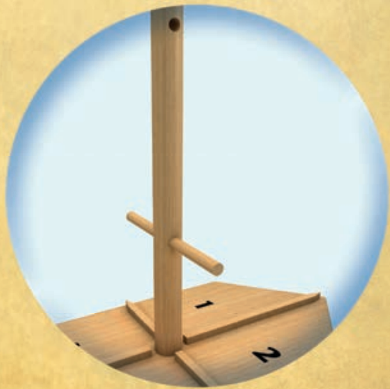
C. Mettete lo snodo della stecca di legno sull'anello in modo che la palla stia nel buco e le due bacchette di sostegno stiano negli incavi dell'anello di legno.



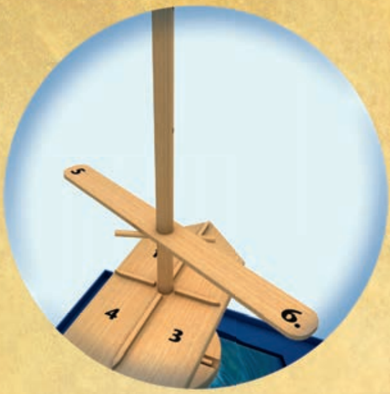
D. Ora mettete lo scafo della barca sulla punta della bacchetta.

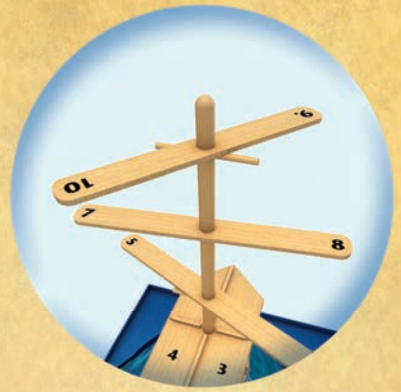


E. Inserite l'albero nella barca, dall'alto.



F. Inserite un perno nel buco più in basso dell'albero.





G. Ponete il pennone inferiore (contrassegnato con 5 e 6) su questo perno.

H. Ripetete ciò che è scritto nei punti F. e G. per il pennone centrale (7/8) e, per ultimo, per il pennone superiore (9/10).

Mettete la barca in mezzo al tavolo - si parte!

Ogni giocatore prende

- un mazzo di carte di un colore, coperto.
- 8 diversi pezzi di legno (barchetta, barile, boccetta, cassa, marinaio, asse, ratto, baule) e li mette, ben visibili, davanti a sé. Se giocate in due, ogni giocatore prende il doppio dei pezzi (2 barchette, 2 barili ecc.).

Scopo del gioco

Vince chi, per primo, ha portato a bordo tutti i carichi (otto).

Svolgimento del gioco

Giocare le carte – scegliere il Capitano

Prima di iniziare il primo giro, il Capitano lo fa il giocatore più anziano.

All'inizio di ogni giro, ogni giocatore sceglie la sua carta (una) e la mette coperta davanti a sé. Quindi tutti i giocatori scoprono la carta contemporaneamente.
Chi ha la carta più alta è il nuovo Capitano. Se sono più giocatori ad avere la carta più alta, è compito del "vecchio" Capitano decidere chi di loro sarà il nuovo Capitano e chi deve, quindi, caricare il suo primo pezzo di legno..

Il (nuovo) Capitano inizia il giro. Chi ha la seconda carta più alta, è il prossimo ecc. Se sono più giocatori ad aver preso la stessa carta, decide il Capitano in che ordine giocare.

Il giro finisce dopo che tutti i giocatori hanno fatto la loro giocata. Le carte giocate rimangono in tavola e non possono più esser prese dal giocatore, perciò ogni carta è a disposizione del giocatore solo una volta durante tutto il gioco.

Caricare la barca

Il giocatore di turno sceglie uno dei suoi pezzi di legno e lo mette sulla barca. Il **numero** sulla carta giocata indica su quale **parte della barca** deve mettere il suo pezzo.

Se si tratta di una parte su un **pennone** (parti da 5 a 10) e se su essa, **prima della giocata**, si trova già almeno un pezzo di legno, il giocatore vi può caricare **due pezzi**, uno dopo l'altro. Prima di fare la sua giocata, deve dire se caricherà uno o due pezzi. Non può più cambiare idea durante il suo turno. Se durante il tentativo di caricare la barca scivola giù un pezzo del carico, non può caricare il secondo pezzo.

Ecco come si fa (regole per caricare la barca):

- Ogni pezzo di legno scelto può essere messo o appeso sulla barca con una o due mani.
- Il carico può sporgere fuori dalla barca, ma non su altre parti della barca.
- Nel caricare la barca, il giocatore non deve toccare, con il corpo, i pezzi „a terra", ma li può spostare con l'aiuto del pezzo appena caricato.

Salvare il carico

Se il carico cade dalla nave, il giocatore di turno deve provare a **prendere al volo i pezzi che cadono**. Tutti i pezzi che prende (con una o due mani) **escono dal gioco**.
Non è comunque permesso di salvare **solamente il pezzo appena caricato**. (vedi „Carico non salvato".)

Carico non salvato

I pezzi che **cadono** senza essere presi al volo, il giocatore li dovrà **mettere davanti a sé** e ricaricarli sulla barca durante il gioco. Se prende al volo solo il pezzo che stava caricando, deve metterlo davanti a sé e ricaricarlo più tardi.

Inizia un nuovo giro

Dopo che tutti i giocatori hanno eseguito, uno dopo l'altro, la loro giocata, inizia un nuovo giro e ogni giocatore mette una delle sue carte, coperta, in tavola. La pone sulle altre carte giocate in modo da far vedere solo l'ultima che ha giocato.
Il Capitano dell'ultimo giro rimane in carica finché non siano state scoperte tutte le carte del nuovo giro. Ora diventerà Capitano chi ha giocato la carta più alta. Se sono più giocatori ad avere la carta più alta, è compito del Capitano ancora in carica a decidere chi di loro sarà il nuovo Capitano.

Giocatori e vincitori

Chi, alla fine della sua giocata, non ha più pezzi di legno, vince il gioco (il giro in corso si interrompe). Se, dopo aver giocato tutte le carte (10 giri), non dovesse esserci nessun vincitore, il gioco finisce comunque. Vince chi ha il minor numero di pezzi di legno. Possono vincere anche più giocatori.

Quando si gioca in due, entrambi i giocatori riprendono le loro carte dopo aver giocato tutto il mazzo e continuano a giocare. Se anche dopo il secondo giro, giocando tutte le carte, non è stato possibile a nessuno dei due giocatori di liberarsi di tutti i pezzi di legno, il gioco finisce.

Autore: Christoph Cantzler
Illustrazione: Michael Menzel
Traduzione: Monja Reichert

Art. -Nr.: 60 110 5012

Distribuzione in Svizzera:
CARLETTO AG
Moosacherstr. 14
CH-8820 Wädenswill
www.carletto.ch

Brienner Str. 54a
D-80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch-Spiele